

# SCHELLSTART ARENA

THE CONTEST

Sei willkommen, Held! Bist du bereit für die Arena und für epische Schlachten?

Dies ist dein **Leitfaden** für deine **erste Partie**, der alle wichtigen Regeln enthält. Verwende die Spielanleitung als Nachschlagewerk bei speziellen Fragen.

Arena: the Contest wird in Zügen gespielt. Ein **Zug** ist der Moment in dem du deinen **Kämpfer**/deine **Kämpferin** aktivierst. In deinem Zug kannst du die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **1 Hauptaktion:** Führe einen **Angriff** oder eine **Heldenhafte Aktion** aus;
- **1 Bewegungsaktion:** Bewege deinen Kämpfer/deine Kämpferin über das **Schlachtfeld**.

## Spielmodi

### PvP - Gegeneinander:

**Der Wettkampf:** Zwei Heldenteams bekämpfen sich, bis ein Team vollständig ausgelöscht ist.

### PvE - Kooperativ:

**Missionen:** Stellt euch grauenhaften Bösewichten und Herausforderungen, um das Quest-Ziel zu erreichen.

**Boss-Kampf:** Nehmt es mit einem tödlichen Feind auf, der der euer ganzes Team bedroht.

- **Missionen** und **Boss-Kämpfe** könnt ihr einzeln oder zusammenhängend, als *Epische Kampagne*, spielen.
- Schaut für mehr Informationen zu PvE-Quests in den **Quest Guide** und das **Kampagnenbuch**.



## Kampfklassen

Jeder Held gehört einer von 7 **Kampfklassen** an.

Nahkampf	Fernkampf
<b>Rohling</b> Wilde Kämpfer, die großen Schaden anrichten.	<b>Heiler</b> Verlässliche Unterstützer, die Verbündete heilen und kräftigen.
<b>Taktiker</b> Flinke Streiter, die Gegner ausschalten und von Verbündeten profitieren.	<b>Schütze</b> Tödliche Fernkämpfer, überragend aus der Distanz.
<b>Tank</b> Wuchtige Verteidiger, die Gegner verspotten und Verbündete beschützen.	<b>Überwacher</b> Einfallsreiche Helfer, die mehrere Gegner gleichzeitig angreifen und ausschalten.
<b>Raufbold</b> Widerstandsfähige Kämpfer, die viel einstecken und hart zurückschlagen.	

## Team zusammenstellen

- **PvP:** Jedes Team wählt 3 oder 4 Helden aus (beide Teams spielen mit gleicher Anzahl).
- **PvE:** Stelle ein Team aus 4 Helden zusammen.

Jeder Held des Teams muss zu einer anderen **Kampfklasse** gehören. Schnappt euch die zugehörigen **Heldenkits**.



1. **Heldentafel:** Zeigt Angriff, passive Fertigkeiten und Werte.
2. **Angriffskarte:** Zeigt genaue Informationen über Angriffe und hilft euch, deren **Effekte** im Auge zu behalten.
3. **Spielfigur:** Wird verwendet, um die Position auf dem Schlachtfeld anzuzeigen.
4. **Heldenmarker:** Wird verwendet um die Lebenspunkte (HP) auf der **HP-Leiste** anzuzeigen.

Jedes Team nimmt sich 1 **Team-Marker**, 2 "**Heroic Action**" Karten und 1 **20-seitigen Würfel**.



1. **Team-Marker:** Zeigt die **Zugreihenfolge** und die Verfügbarkeit der **Spezialangriffe** des Teams.
2. "**Heroic Action**" Karten:
  - Am Anfang der Partie wählt jedes Team verdeckt 2 **Heldenhafte Aktionen** ("Heroic Action"). Sie können in der Partie je 1x verwendet werden.
  - Alle Regeln des **Team-Markers** bzgl. **Spezialangriffen** gelten auch für **Heldenhafte Aktionen**. Du kannst also keine solche ausführen, wenn der Marker auf "Kein Spezialangriff" liegt.
3. **Würfel:** Wirf ihn, um für jeden **Angriffsschlag** zu bestimmen ob er trifft.

## Einstieg und Anpassungen

Lasst für eure ersten Matches die Regeln **Passierschlag**, **Seitschritt**, **Unter Druck** und **Fokussieren**, sowie den Zustand **Beschleunigt** weg. Sobald ihr das Spiel etwas besser kennt, nehmt auch diese erweiterten Regeln hinzu. Sie erhöhen die strategische Bedeutung der Positionierung.

**Magische Gegenstände** machen das Spiel noch dynamischer. Diese optionalen Regeln findet ihr in der Spielanleitung.



### Magische Gegenstände:

**Artefakte:** Mystische Objekte erhöhen eure Kräfte und Vielseitigkeit.

**Schriftrollen:** Diese Zaubersprüche erlauben Bluffs und machen das Spiel unvorhersehbarer.

## Einstieg in eine PvP-Partie

### Aufbau der Arena

Mithilfe der **Spielteile** erstellt ihr beliebige Szenarien. Auf der Rückseite des Spielplans findet ihr ein fertiges Szenario.

### Auslegen der Spielteile



**Barrieren**  
Mauern und geschlossene Türen.



**Hindernisse**  
Statuen, Kisten, Hebel und Kugeln.



**Gelände**  
Lava, Altäre, Teleporter und Ruinen.

Ihr könntet euch gemeinsam ein beliebiges, eigenes Schlachtfeld aufbauen, oder es folgendermaßen zusammenstellen:

- Jedes Team nimmt sich 4 Spielteile.
- Jedes Team würfelt. Das Team, das die höhere Zahl würfelt, legt das erste Spielteil auf das Schlachtfeld.
- Die Teams legen abwechselnd Spielteile, bis alle 8 gelegt sind. Spielteile dürfen nicht aneinander angrenzen.

### Helden auswählen

Die Auswahl der Helden läuft gleich ab. Das Team das höher gewürfelt hat wählt zuerst. Dann wählt ihr abwechselnd, mit folgenden Einschränkungen:

- 3 oder 4 Helden pro Team.
- gleiche Anzahl Helden in beiden Teams.
- nur 1 Held jeder Kampfklasse pro Team.

Nehmt euch nun die entsprechenden **Heldenkits** (siehe Seite 1) und legt die **Heldenmarker** auf die **HP-Leiste**, gemäß der **HP**-Angabe auf der Heldentafel.

Ihr könnt die Teams anhand der schwarzen und weißen Ränder der Heldenmarker unterscheiden.



### Helden einsetzen

Jedes Team würfelt. Das Team, das die höhere Zahl würfelt, wählt eine Seite des Schlachtfeldes (numerische Koordinaten) und setzt dort einen Helden auf ein Feld. Dieser wird später den ersten Zug machen.

Helden können in eurer Hälfte auf jedes Feld gesetzt werden.

Platziert abwechselnd alle eure Helden.

Legt jeweils eure Heldentafeln in Einsetzreihenfolge von links nach rechts vor euch aus. Dies zeigt eure Spielreihenfolge.

### Zugreihenfolge

Die Zugreihenfolge wird mit Hilfe der Team-Marker angezeigt und entspricht der Einsetzreihenfolge der Helden (und der Reihenfolge der Heldentafeln).

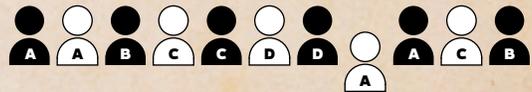
Legt zu Beginn der Partie euren Team-Marker auf die Heldentafel ganz links. Er oder sie ist als erstes am Zug. Am Ende des entsprechenden Zuges, bewegt den Team-Marker auf die Heldentafel rechts davon.

Bewegt den Marker nach jedem Zug entsprechend weiter. Wenn es weiter rechts keine Heldentafel gibt, bewegt ihn wieder auf die Tafel ganz links.

Die Teams sind abwechselnd, entsprechend ihrer Zugreihenfolge, am Zug. Im PvP-Modus sind die Helden eines Teams nie direkt nacheinander am Zug, siehe Beispiel:



Wenn ein Held stirbt, wechseln sich die Teams weiterhin ab, wobei jeder seine eigene Zugreihenfolge einhält. Wenn **B** stirbt, gilt im Beispiel:



## Quests

### Einführung

Zusammenfassung der Vorgeschichte, Feinde und Aufgaben.

Gibt die **Ziele** der Quests an und wie viele **Erfahrungspunkte** (XP) ihr dafür erhalten könnt. Wenn ihr das Hauptziel erfolgreich abschließt, ist ein Quest beendet.

### Beschreibung

Die Besonderheiten, Räume, Bösewichte, Spielteile und Ereignisse, die im Szenario vorkommen.

- **Ereignisse:** Bestimmte Aktionen lösen während der Quests Ereignisse aus, wie z. B. neue Gegner, geöffnete Türen, usw.

### Feinde

Die Angriffe und Werte der Gegner dieser Mission. Endgegner haben eine eigene Tafel und Angriffskarten.

### Spielmaterial

Alles benötigte Spielmaterial.

### Karte der Quest

Zeigt die Position der Spielteile und Feinde zu Beginn (sowohl die zu Beginn platzierten, als auch die, die später hinzukommen). Symbole mit weißem Rand zeigen euch die Feinde, die zu Beginn platziert werden. Jedes Ereignis hat eine eigene Randfarbe (siehe Anweisungen).





## Die Feinde

Die Gegner und Endgegner, denen du in Missionen begegnen kannst gehören zu einer von fünf Kategorien:

- **Wächter:** Nahkämpfer, denen ihr in Quests begegnen könnt;
- **Kämpfer:** Nahkämpfer mit größerer Reichweite;
- **Scharfschütze:** Fernkämpfer, denen ihr in Quests begegnen könnt;
- **Kriegsherr:** Mächtiger, einzigartiger Gegner;
- **Endgegner:** Die schlimmsten Feinde, denen ihr euch stellen müsst.

**Gegnerkits:** Enthalten Gegnerkarte, -figur und -marker.



**Drachenkits:** Enthalten Drachentafel, -figur, -marker und die Angriffskarten.



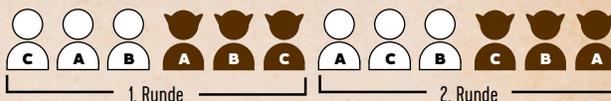
## Einstieg in eine PoE-Partie

- Wählt eine Mission oder einen Kampf mit einem Endgegner aus dem Quest Guide;
- Bereitet das Schlachtfeld wie dort beschrieben vor. Nehmt euch alles benötigte Spielmaterial und platziert alle Spielteile und Gegner.
- Setze die Helden ein: Setzt die Helden auf ein Feld mit einer Treppe, höchstens 1 Held pro Feld.
- Platziert Marker, entsprechend der Lebenspunkte der Kämpfer. Manchmal braucht ihr auch andere Marker, wie z. B. Statuen, Türen, Schaltuhren, usw).

### Zugreihenfolge

- Eine **Runde** besteht aus den Zügen aller Helden und Gegner. Die Helden sind stets zuerst am Zug, danach die Gegner. Danach endet eine Runde.
- In jeder Runde sind alle Helden, und danach alle Gegner, in beliebiger Reihenfolge, genau einmal am Zug. Ihr wählt also auch aus, wann welcher Gegner zieht.

Runden gibt es nur im PvE-Modus.



### Aktionen der Gegner

- Die Aktionen der Gegner werden bei Gegnern von den "Evil Power" Karten, bei Endgegnern von den "Boss Spell" Karten bestimmt.
- Gegner bewegen sich immer auf dem kürzesten, sicheren Weg auf ihr Ziel zu. Sie bewegen sich also nicht auf Lava oder lösen unnötige Passierschläge aus.
- Wenn ein Gegner nach seiner Bewegung nicht angreifen kann, verwendet er seine Hauptaktion als Extrabewegung, um sich neben oder möglichst nahe an sein Ziel zu bewegen.
- Gegner führen immer den bestmöglichen Angriff aus.
- **Wenn mehrere Möglichkeiten regelgerecht sind, entscheiden die Spieler welche ausgeführt wird.**



### Böse Macht und Endgegner-Zauber

- Mischt zu Beginn der Partie alle "Evil Power" und "Boss Spell" Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Wenn sich ein oder mehrere Gegner auf dem Schlachtfeld befinden, zieht unmittelbar vor dem Zug des ersten Gegners genau eine "Evil Power" Karte. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, mischt alle gespielten Karten und legt sie als neuen Stapel bereit.
- "Evil Power" Karten enthalten spezifische Anweisungen oder das grundlegende Vorgehen:

#### Grundlegendes Vorgehen

1	Greife den nächststehenden Helden an.
2	Stehen mehrere Helden am nächsten, greife den mit den niedrigsten HP an.
3	Sind auch die HP gleich, entscheiden die Spieler wer angegriffen wird.

### Schicksalskarten

- Diese Karten werden in einigen Quests verwendet.
- Zieht eine zufällige "Fate" Karte, um den Ausgang eines Ereignisses oder einer Situation zu bestimmen und werft die Karte dann ab.



### Flasks

- Getötete Gegner hinterlassen Tränke. Sie können verwendet werden, um eine Sonderaktion auszuführen.
- Verwende einen Bewegungspunkt, während du dich auf oder angrenzend zu einem gegnerischen Todesquadrat befindest, um eine Karte vom Trankkartenstapel zu ziehen.
- Jeder Held darf maximal 2 Tränke gleichzeitig besitzen. Nicht eingesammelte Tränke verschwinden nach dem Zug des letzten Helden der aktuellen Spielrunde.



### Kampagne

Das Spiel enthält auch einen **Kampagnen-Modus** in dem ihr XP erhalten und euch damit "Level Up" Karten, Schriftrollen und Artefakte kaufen könnt. Schaut dazu in den **Quest Guide** und das **Kampagnenbuch**.



# Die Heldentafel

## A Name und Kampfklasse.

## B Spielerfarbe und Symbol der Kampfklasse.

- Es gibt 7 Kampfklassen, jede mit eigenen Werten und einer passiven Fertigkeit.

## C Lebenspunkte (HP): So viel Schaden kann der Held/die Heldin einstecken.

- Legt den Heldenmarker auf die angegebene Zahl auf der HP-Leiste.
- Schaden verringert eure HP um den entsprechenden Wert, Heilung erhöht sie. Passt den Marker auf der HP-Leiste immer sofort an.
- So lange der Held/die Heldin 1 HP oder mehr hat, ist er/sie am Leben. Darunter ist er/sie **tot**.

## D Normaler Angriff: So viel Schaden macht der Held/die Heldin mit einem normalen Angriff als Hauptaktion.

- Die Reichweite eines **normalen Angriffs** wird im Symbol neben dem Schaden angezeigt:
  - ✈ Nahkampf: 1 Feld
  - 🏹 Fernkampf: 8 Felder

### Normaler Angriff

✈ 1 Feld / 🏹 8 Felder ☠ 1 Gegner

★ Schaden entsprechend des Werts beim Normalen Angriff

Fehlschlag: Kein Restschaden

## E Verteidigung: Der Mindestwert, der bei einem Würfelwurf benötigt wird, um den Helden/die Heldin zu treffen.

## F Bewegung: Die Anzahl der Bewegungspunkte pro Bewegungsaktion.

Mit einer Bewegungsaktion kann man sich **bewegen** oder einen **Seitschritt** ausführen.

### Bewegung

- Für jeden Bewegungspunkt darf die Heldenfigur ein benachbartes Feld betreten.
- Heldenfiguren können mit jedem Schritt orthogonal oder diagonal bewegt werden.
- Du kannst beliebig viele Bewegungspunkte verfallen lassen. Du kannst keine Punkte für spätere Aktionen aufsparen.

### Seitschritt (erweiterte Regeln)

Ein Held/eine Heldin kann sich mit einem Seitschritt genau 1 Feld (orthogonal oder diagonal) bewegen und löst dabei durch das Verlassen des Felds keine Passierschläge durch Gegner aus. Ein Seitschritt erlaubt es dir deinen Platz mit einem Verbündeten zu tauschen, wenn er/sie benachbart steht.

### Einschränkungen der Bewegung:

- Diagonale Bewegungen über ein Eck, das von Barrieren (Wänden) eingeschlossen ist sind nicht möglich, wohl aber durch Hindernisse und andere Kämpfer.
- Eine Bewegung kann nicht auf einem Feld mit einer Barriere, einem Hindernis oder einem anderen Kämpfer enden.
- Du kannst dich nicht über Felder mit Barrieren, Hindernissen oder Gegnern bewegen, wohl aber über Felder mit Verbündeten und über Gelände.

## G Hauptangriff: Dein wichtigstes Hilfsmittel im Kampf.

- Mit einer Hauptaktion kannst du einen Hauptangriff durchführen. Diesen kannst du in jeder Partie beliebig oft einsetzen.

## H Spezialangriffe: Die besten und tödlichsten Hilfsmittel.

- Jeder Spezialangriff kann in einer Partie nur einmal eingesetzt werden.
- Drehe den Team-Marker nach einem Spezialangriff auf die Seite "No Special". Das Team kann keine Spezialangriffe durchführen bis der Marker zurückgedreht wurde.
- Drehe den Team-Marker am Ende des Zuges des nächsten Helden/der nächsten Heldin zurück auf die "Special Ready" Seite. Das Team kann jetzt wieder einen Spezialangriff durchführen.

Manche Spezialangriffe sind **unterbrechende Angriffe** 🖐.

- Unterbrechende Angriffe werden im Zug des jeweiligen Ziels durchgeführt:
- Sie müssen angekündigt werden, wenn das Ziel seinen Angriff durchführen möchte und bevor Vorteile eingesetzt oder Würfel geworfen werden.
- Unterbrechende Angriffe werden vor dem Angriff des Ziels abgehandelt.

## I Passive Fertigkeit: Diese unterscheidet die Kampfklassen und gibt ihnen überragende Fähigkeiten im Kampf.

- Effekte werden durch bestimmte Bedingungen (Auslöser) aktiviert.
- Der Auslöser wird überprüft, wenn das Ziel ausgewählt wird.

## Der Angriff

### Grundlagen:

- Wähle einen Angriff von deiner Heldentafel.
- Wähle ein passendes Ziel in Reichweite.
- Wirf einen Würfel und vergleiche das Ergebnis mit dem Verteidigungswert des Ziels.
  - **Treffer:** Ist das Ergebnis des Wurfs gleich oder höher, war der Angriff ein Treffer, macht Schaden und löst alle entsprechenden Effekte aus.
  - **Fehlschlag:** Ist das Ergebnis des Wurfs niedriger, trifft der Angriff nicht und macht Restschaden, siehe **F**.
  - **Kritischer Treffer:** Wirfst du eine 20 landest du einen kritischen Treffer. Schau hier nach:



### Effekt eines kritischen Treffers

- Effekt: Ziel nimmt **evtl. +5** Schaden.
- Dieser Schaden kann vor dem Effekt des Angriffs hinzugezählt werden.
- Dieser Schaden kann nur einmal pro Angriff hinzugezählt werden.

## Angriffe



### Wichtige Begriffe auf den Angriffskarten:

- **Du:** Der Held/die Heldin, die angreift.
  - **Kämpfer:** Irgendjemand auf dem Schlachtfeld.
  - **Gegner:** Irgendjemand des gegnerischen Teams.
  - **Verbündeter:** Alle Helden deines Teams, außer dem/der angreifenden.
- A** Reichweite: Die maximale Entfernung zum Ziel, um den Angriff auszuführen. Wird beliebig orthogonal und/oder diagonal gemessen.

Reichweite 1 : Nahkampf. Ziel muss benachbart stehen.

Reichweite 2 : Nahkampf. Angriff löst keine Passierschläge aus.

Reichweite 8 : Fernkampf. Löst Passierschläge aus, wenn Gegner benachbart stehen.

**B** Ziel : Zeigt an, wieviele und welche Kämpfer Ziel des Angriffs sein können.

- Manche Angriffe bestehen aus mehreren Schlägen. Sie können mehrere Gegner, oder den selben Gegner mehrfach treffen.
- Jeder Schlag wird einzeln ausgewürfelt.

**C** Vorteile oder Nachteile: Lesen und ausführen, wenn vorhanden.

- Sind Teil des Angriffs, aber keine Effekte.

**D** Treffer : Das Ergebnis eines Treffers.

- Zunächst wird der ausgewiesene Schaden, dann werden die Effekte in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt.
- Wenn der Schaden die HP des Ziels unter 1 senkt, gilt das Ziel erst nach der Abhandlung der Effekte als tot.

**E** Effekt: Spezialfähigkeiten der Angriffe, die den Kampf beeinflussen.

- **Spontan:** wird komplett während des Angriffs abgehandelt.
- **Vorübergehend** : Hält bis zum nächsten Zug des Angreifers an (manche enden wenn sie verwendet werden).
- **Dauerhaft:** Hält solange an, bis der betroffene Kämpfer stirbt.

Lege die Angriffskarte auf die Heldentafel oder Gegnerkarte des Ziels, um vorübergehende und dauerhafte Effekte anzuzeigen.

Sobald ein Angriff trifft, werden die Effekte automatisch ausgelöst, egal wen sie betreffen. Sie werden nie neu ausgewürfelt.

Manche Effekte verursachen bestimmte **Zustände**, die durch einen einzigartigen Namen angezeigt und **rot** oder **blau** markiert sind. Seht ins Regelheft und die Spielhilfe.

**F** Fehlschlag: Das Ergebnis eines Fehlschlags.

- Wenn ein Angriff aus mehreren Schlägen besteht, müssen alle fehlschlagen damit Restschaden gemacht wird.

### Restschaden

- Normaler Angriff und Passierschlag: nicht anwendbar
- Hauptangriff: 5 Schaden
- Spezialangriff: 15 Schaden
- **Restschaden kann das Ziel nicht töten.**
- Restschaden ignoriert Effekte, die dich oder das Ziel betreffen, es sei den es ist ausdrücklich erwähnt.
- Restschaden kann pro Angriff nur einmal gemacht werden, selbst wenn mehrere Ziele verfehlt werden.

**G** Rand: Silberner Rand für Hauptangriffe, goldener Rand für Spezialangriffe.





## Zugablauf

### Zugbeginn

- Deine vorübergehenden Effekte enden. Nimm die Hauptangriffskarten, die den Effekt anzeigen, zurück zu dir.
- Prüfe ob du von Effekten oder Kreisen (den passiven Fertigkeiten von Tanks und Raufbolden) betroffen bist.
- Prüfe ob dein Team-Marker auf "No Special" oder "Special Ready" liegt.

In deinem Zug kannst du in beliebiger Reihenfolge je eine Hauptaktion und eine Bewegungsaktion durchführen:

Hauptaktionen	Bewegungsaktion
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normaler Angriff ["Basic Attack"]</li> <li>• Hauptangriff ["Primary Attack"]</li> <li>• Spezialangriff ["Special Attack"]</li> <li>• Heldenhafte Aktion ["Heroic Action"]</li> <li>• Extrabewegung ["Extra Move Action"]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegung ["Move"]</li> <li>• Seitschritt ["Sidestep"]</li> </ul>

### Zugende

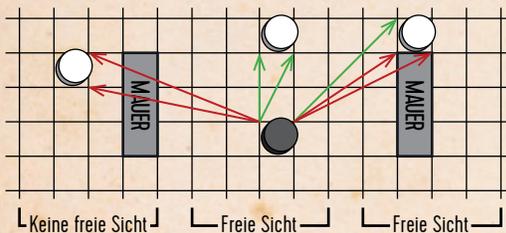
- Drehe den Team-Marker auf die "Special Ready"-Seite, wenn du keinen Spezialangriff durchgeführt hast.
- Bewege den Team-Marker auf die nächste Heldentafel gemäß Zugreihenfolge.
  - **PvP:** Als nächstes ist der Held/die Heldin zu deiner rechten am Zug.
  - **PvE:** Wählt als Team den nächsten Helden der am Zug sein soll, bis alle Helden einmal am Zug waren.

## Freie Sicht

Prüfe ob sich auf einer gerade Linie zwischen einer beliebigen Ecke deines Feldes und einer beliebigen Ecke des Zielfeldes eine Barriere befindet. Ist dies nicht der Fall, hast du Freie Sicht und kannst das Ziel angreifen. Kämpfer müssen für Angriffe und Effekte immer Freie Sicht auf ihr Ziel haben.

Hindernisse, Gelände und Kämpfer blockieren die Sicht nicht. Barrieren reichen stets bis in alle Ecke aller Felder, die sie bedecken.

Schau für detaillierte Beispiele in die Spielanleitung.

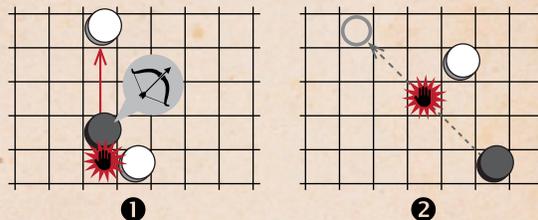


Im Folgenden findet Ihr einige **erweiterte Regeln**, die das Spiel stark beeinflussen. Lasst diese Regeln in euren ersten Spielen weg, bis ihr euch sicher fühlt.

## Passierschläge

Du **darfst** einen Passierschlag ausführen, wenn eine Gegner einen ermöglicht. Passierschläge werden ermöglicht durch:

1. Fernkampfangriffe, wenn man neben einem Gegner steht;
2. Das Verlassen eines Feldes während der **Bewegungsaktion**, wenn man neben einem Gegner steht (und die Bewegung kein Seitschritt ist).



Passierschlag	
Während des Zugs des Ziels.	
Reichweite: 1 Feld.	Ziel: Gegner der Passierschlag ermöglicht.
Schaden: Entspricht Normalem Angriff + Effekten	
Effekt: ❶ Ziel verliert in diesem Zug 1 Bewegungspunkt.	
Fehlschlag: Kein Restschaden.	

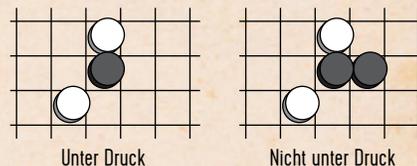
- Ein Kämpfer kann mehrere Passierschläge pro Zug ermöglichen;
- jeder Kämpfer kann nur einen Passierschlag pro Zug ausführen;
- ein Kämpfer ermöglichen nur im eigenen Zug Passierschläge;
- Passierschläge werden vor der auslösenden Aktion abgehandelt.

## Unter Druck

Kämpfer unter Druck werden gegenüber Angriffen der Unterdrücker als **Ungeschützt** betrachtet.

Drucksituationen entstehen unter folgenden Bedingungen:

- Zwei oder mehr Alliierte befinden sich neben demselben Gegner;
- die Alliierten stehen nicht benachbart;
- der Gegner steht nicht zu einem oder mehreren seiner Alliierten benachbart.



## Fokussieren

Helden durchführen können, allerdings nur, wenn am Zugbeginn keine Kämpfer (Alliierte und Gegner) in einer Reichweite von 3 Feldern sind.

Verzichte auf deine Bewegungsaktion und alle Bewegungen die du ggf. durch Vorteile erhältst, um zu fokussieren.

Nach dem Fokussieren sind alle Gegner **Ungeschützt**.